

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 162 «Олимпия»  
городского округа Тольятти  
Самарская область

Принята:  
Решением педагогического совета  
Протокол № 1 от 31.08.2017

Утверждена:  
Заведующий МБУ детский сад №162  
«Олимпия»  
Пунченко С.А.  
Приказ № 202 – ОД от 31.08.2017



Дополнительная общеобразовательная программа -  
дополнительная общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности для детей  
дошкольного возраста

**«Волшебная мышка»**

**( 6 – 7 лет)**

**Автор: Гнездина И.К.**

городской округ Тольятти

2017-2018 учебный год

## **Пояснительная записка**

Мир компьютеров все больше и больше охватывает нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать, не только окончив школу, но и гораздо раньше. В современных условиях родители (законные представители) и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

### **Актуальность**

Актуальность программы обусловлена тем, что ребенок в современном мире не может гармонично развиваться без овладения навыками работы с электронными средствами. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в школы и дома. Научно-техническая революция расширила понятие грамотности: теперь грамотным человеком считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером.

В процессе образовательной деятельности дошкольников, используя компьютер, улучшается память и внимание, интеллект, моторика рук ребенка. Общение с компьютером вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно интерес лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и именно они обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком

и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

Разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал каждого ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями.

### **Новизна**

Новизна программы заключается в новом современном подходе к организации образовательной деятельности с внедрением современных технологий.

**Педагогическая целесообразность** состоит в создании благоприятных условий для максимального раскрытия индивидуального и творческого потенциала детей, развития у них логического мышления с целью дальнейшего самоопределения в образовательно-познавательном пространстве систем дополнительного образования.

**Цель** – Использовать специально подобранную систему информационно-коммуникационных технологий для развития творческих способностей детей, логического мышления, памяти и воображения.

### **Основные задачи:**

Обучающие:

1. Создание условий для освоения ребенком модели коммуникации с вымышленными героями компьютерных программ для развития межличностных коммуникаций;
2. Формирование навыков работы с персональным компьютером, передача необходимых знаний, обеспечивающих возможность работы за компьютером;
3. Формирование основных умений, необходимых в работе с компьютером, расширение кругозора, устранение психологического барьера «человек - компьютер»;
4. Формирование опыта практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.

Развивающие:

1. Развитие психических процессов, абстрактно – образных видов мышления и типов памяти;
2. Качественное и на доступном для ребенка уровне развитие всех компонентов мыслительной деятельности (сравнение, классификацию, обобщение, а также восприятие и память);
3. Развитие диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них.

Воспитательные:

1. Воспитание интереса к познанию нового материала;
2. Расширение коммуникативных способностей детей;
3. Формирование бережливого отношения к технике.

Данные задачи решаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, обучающей, двигательной, художественной.

Для достижения цели программы значение имеют:

- Создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- Творческая организация процесса обучения и воспитания;
- Максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
- Уважительное отношение к результатам детского творчества.

**Отличительные особенности программы с существующими программами**

Отличительной особенностью данной дополнительной образовательной программы от уже существующих программ является то, что она предусматривает преемственность содержания по разделам и построена с учетом возрастных особенностей детей.

**Возраст детей**

Программа предусматривает обучение детей 6-7 лет.

**Сроки реализации**

Программа рассчитана на 1 год обучения, 30 часов в год.

Программа курса ориентирована на практические, творческие работы с

использованием компьютера. Работа за компьютером может проводиться в следующих формах:

1. Демонстрационная - работу за компьютером выполняет педагог, а дети наблюдают.
2. Фронтальная – недлительная, но синхронная работа детей по освоению или закреплению материала под руководством педагога.
3. Самостоятельная - выполнение самостоятельной работы за компьютером в пределах части занятия. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой детей.

### **Формы и режим занятий**

Ведущей формой организации является групповая форма работы, количество детей не более 10 человек.. Занятия проводятся 1 раз в неделю продолжительностью 30 минут.

### **Формы, методы и средства**

По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения. Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания в тетрадях, решая занимательные задачи, а также выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы за компьютером: собирают паззлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

- Познавательные беседы – развивают мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические - в которых дети узнают об истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров.

- Оформления выставок компьютерных рисунков выполненных детьми самостоятельно

Творчество – главное средство освоения ребенком культурно-исторического опыта и движущая сила развития личности. Темы выставаемых рисунков

определяют содержание занятий. Создавая собственные маленькие произведения, дети выражают свое отношение к информационным технологиям, приобретают умения работы на компьютере.

- Компьютерные игры – самое сильное средство для обучения, развития ребенка. Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями: игры русифицированы; имеют звуковое сопровождение; действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста; игры отражают действительность; не развивают агрессию.

- Работы с родителями.

При изучении курса информатики важно эффективно организовать общение с родителями, чтобы семья и детский сад осуществляли единый комплекс воспитательных воздействий. Средства обучения наряду с живым словом педагога являются важным компонентом образовательного процесса:

- Дидактические игры в «пеналах»: танграм, паззлы, «колумбово яйцо», «волшебные спички», «бело - голубой квадрат», головоломки.

- Электронные образовательные ресурсы (образовательные мультимедийные учебники, сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные универсальные энциклопедии и т.п.).

- Аудиовизуальные (слайды, слайд-фильмы, видеофильмы образовательные, учебные кинофильмы, учебные фильмы на цифровых носителях (Video-CD, DVD).

- Компьютерная учебная программа «Веселая информатика для малышей».

- Наглядные плоскостные (плакаты, карты настенные, иллюстрации настенные, магнитные доски) - материалы к стенду «Лого мышка» («Из Истории компьютера», «Устройство компьютера», «Правила поведения»), плакаты «Правильная осанка при работе за компьютером», «Гимнастика для глаз».

- Учебная техника.

### **Ожидаемые результаты**

В результате освоения программы «Волшебная мышка» обучающиеся получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Обучающиеся должны *знать*:

- назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;

- правила безопасной работы за компьютером.

Уметь:

- включать и выключать компьютер;
- включать и корректно выключать детские игровые программы;
- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;

- выбирать объект на экране с помощью мыши;
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишами «Пробел», «Enter», «NumLock», «Shift», « BackSpace»;

- выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами;

- обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;

- называть главную функцию (назначение) предметов;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;

- проводить аналогию между разными предметами;

- находить похожее у разных предметов;

- переносить свойства одного предмета на другие.

В начале и конце учебного года проводится диагностика уровня усвоения образовательной программы.

**Формы подведения итогов реализации программы:**

- открытые занятия,
- соревнования,
- интеллектуальные ИКТ-игры,
- ИКТ конкурсы, фестивали.

**Учебно-тематический план для детей 6-7 лет по ДПУ  
«Волшебная мышка»**

<b>/п</b>	<b>Тема, раздел</b>	<b>Содержание</b>	<b>Кол ичество часов</b>
.	Знакомство с компьютером	Продолжить знакомство с компьютером, его устройством. Беседа о значении компьютера о	<b>1</b>



		его роли в жизни людей.	
	Правила работы за компьютером	Клавиатура. Мышь. Разновидности щелчков мышью. Правила посадки за компьютером.	<b>1</b>
	В гостях у «Фантазеров»	Закрепление умений детей вызывать программу, сохранять выполненные работы, формирование умения создавать свою картотеку детских работ.	<b>3</b>
	Мастерская «Цветочная фантазия»	Формирование умения пользоваться инструментами на панели, перенос изображения на белый лист бумаги, развитие умения составлять симметричную композицию, орнаменты, узоры. Отработка пользовательских навыков и умений с переносным компьютером.	<b>3</b>
	«Цветочная фантазия» Составление узора по образцу	Развитие умения располагать изображение на листе с учетом его пропорций, создание сюжетных композиций. Отработка пользовательских навыков и умений работать с персональным компьютером.	<b>2</b>
	«Лесная фантазия» Составление картины по образцу.	Закрепление умений передавать положение предметов в пространстве на листе бумаги. Формирование умений строить	<b>2</b>

		композицию рисунка, умение сохранять свои работы.	
	«Сказка природы» Составление картины по образцу.	Формирование умения создавать композиционные умения по памяти.	<b>2</b>
	Заливка геометрических фигур.	Формирование умения пользоваться заливкой предметов.	<b>2</b>
	Путешествие по мастерской.	Создание изображения по мотивам народной декоративной росписи, знакомство с ее цветовым строением и элементами композиции.	<b>2</b>
0.	Путешествие по мастерской «Театр из бумаги»	Формирование умения пользоваться инструментами на панели, перенос изображения на белый лист бумаги.	<b>3</b>
1.	Создание образа людей.	Формирование навыка соотносить художественный образ и средства выразительности. Отработка пользовательских навыков и умений работать с персональным компьютером.	<b>2</b>
2.	Юные модельеры (оформление костюмов)	Формирование умения строить композицию рисунка, передавать движения людей и животных. Умение сохранять работы в разделе «детские работы».	<b>3</b>
3.	Играем в сказку «Теремок»	Отработка пользовательских навыков и умений по работе с	<b>2</b>

		персональным компьютером.	
4.	Путешествие по мастерским «Фантазеры»	Формирование умений пользоваться инструментами на рабочем столе.	<b>2</b>
5.	Просмотр детских работ к выставке.		<b>1</b>
<b>Итого:</b>			<b>30</b>

### **Содержание программы**

Программа включает в себя четыре программных блока, которые представлены в виде мастерских:

1. Мастерская «Сказки природы»
2. Мастерская «Цветочная фантазия»
3. Мастерская «Художник»
4. Мастерская «Театр из бумаги»

Каждый программный блок представляет собой конструктор с предметными элементами определенной тематики: природный материал, набор художественно-декоративных элементов для моделирования театра из бумаги.

В обучающе-развивающих мастерских, по которым дети путешествуют в течение всей образовательной деятельности, создана познавательная, развивающая среда, в которой дети получают возможность с помощью различных тематических предметов фантазировать и создавать, задумывать и воплощать.

Каждая мастерская имеет свой стиль и предлагает свой материал для творчества. Предлагаемые уровни сложности позволяют использовать программу на разных возрастных этапах. Технически программа построена таким образом, что выбрав более высокие уровни сложности, дети получают возможность одновременно использовать не только представленные на

экране элементы, но и активизировать по заданной теме элементы из других мастерских. То есть градация уровней сложности, которая определяет количество и объем одновременно воспринимаемой ребенком информации, учитывает психофизиологические возможности детей.

Мастерская «Сказки природы» представляет собой конструктор для работы с природным материалом. Мастерская может быть использована для решения задач по художественно-декоративному и изобразительному творчеству. Многие элементы мастерской имеют симметричную форму, что дает возможность выполнять работы по составлению орнаментов, мозаик, узоров. Мастерская удачно подходит для составления поздравительных открыток, букетов.

Мастерская «Художник» представляет собой конструктор для работы с элементами художественно-декоративной деятельности народных промыслов. Мастерская может быть использована для решения задач по художественно-декоративному и изобразительному творчеству, для ознакомления с богатым наследием народной художественной культуры России. Работы, созданные в результате росписи, могут быть использованы как раскраска, для этого надо все элементы компьютерной росписи закрасить белым цветом.

Мастерская «Театр из бумаги» представляет собой конструктор для создания кукол для игры в театр. Задача мастерской заключается в создании образа персонажа на заданной развертке. Смоделированный персонаж распечатывается, вырезается с целью создания объемной фигуры. В результате получается настольная игра – драматизация.

Мастерская может быть использована для решения задач по художественно-декоративному и изобразительному творчеству, развития монологической и диалогической речи. Этот раздел является творческой основой для создания детской игры – драматизации, основной для сюжетно-ролевых игр.

Мастерская «Цветочная фантазия» представляет собой конструктор для выполнения работ из цветочного материала и элементов составления орнаментов.

Мастерская может быть использована для решения задач по художественно- декоративному и изобразительному творчеству.

Многие элементы мастерской имеют симметричную форму, что дает возможность выполнять работы по составлению орнаментов, мозаик, узоров. Мастерская удачно подходит для составления поздравительных открыток, букетов.

### **Методическое обеспечение**

Для методического обеспечения образовательной программы дополнительного образования «Волшебная мышка» в МБУ №162 «Олимпия» имеется:

- Дидактический раздаточный материал: буквы, слоги, слова, цифры, математические задания (+, -, =, <, >), пазлы «Компьютер»;

- Пальчиковая гимнастика (в стихах);

- Гимнастика для глаз и физминутки (в стихах);

- Стихи и загадки про компьютер, его составных частях;

- Материалы для диагностики уровня освоения программы;

Электронные образовательные ресурсы, авторские презентации и мультимедийные игры:

- Презентация «Правила поведения в компьютерном классе»

- «Собери компьютер»

- Загадки «Из чего состоит компьютер», «Что подключают к компьютеру»

- Интерактивные Flash-игры «Загадки о животных», «Оживи картинку», «Новогодняя сказка»

- Flash-игры «Учимся считать»

- «Я учусь читать слова» (выполнив без ошибок 10 заданий, ребенок получает грамоту от сказочного персонажа и сам печатает её на принтере).

- Персональные ПК – 3 шт.
- Ноутбуки – 5 шт.
- Компьютерные мыши – 13 шт.
- Проектор – 1 шт.
- Экран – 1 шт.
- Цифровая видеокамера – 1 шт.
- Цифровой фотоаппарат – 1 шт.
- Аудиоколонки – 2 шт.
- Наушники – 3 шт.
- Интерактивная доска – 1 шт.

## **Список литературы**

1. Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ авт.сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова.- Волгоград: Учитель, 2011.-179 с.
2. Зылевич И. А. Рабочая программа по компьютерному обучению в детском саду «Игровая информатика» для детей старшего дошкольного возраста [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара: Асгард, 2015. — С. 30-38.
3. Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Под ред. Т.С. Комаровой.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013.-192.
4. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий/ авт.сост. Л.К. Балабанова.- Волгоград: Учитель, 2012.-175.
5. От рождения до школы. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования (пилотный вариант)/ Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2014.-352 с.
6. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет: планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт.-сост. З.М. Габдуллина.- Изд.2-е.- Волгоград: Учитель, 2011.-139 с.

**Оформление результативности промежуточной и итоговой диагностики детей, обучающихся по образовательной программе «Веселая мышка»**

**Развитие интегративных качеств детей в старшей группе.**

Группа № \_\_\_\_\_ Дата проведения (начало учебного года) \_\_\_\_\_

(конец учебного года) \_\_\_\_\_

Ф. И. О. педагога \_\_\_\_\_

Ф.И .ребёнка.	Предмет		Признаки предмета		Алгоритм.		Истина и ложь.		Отрицание.		Множества.		закономерно сти.		Часть-целое		Последовате льность событий		Итого.	
Ито ГО:																				

Подпись. \_\_\_\_\_